



Mode d'emploi du questionnaire d'étude de la créativité et de réactivité : Information & Bibliographie & Test

Introduction générale : 1

« Créativité » 1

Bibliographie : 4

Introduction questionnaire 5

Tests & Personnes : 5

Introduction générale :

Le projet Comenius Regio" Entrepreneurial Bridges" entre les régions La Vienne (France) et la Styrie (Autriche) a développé ce test pour mesurer la créativité et la réactivité des élèves dans le cadre du travail de notre projet commun ; en plus ce test est particulièrement développé pour l'utilisation dans les activités de l'Entrepreneurship Education (EE) comme entreprise d'entraînement pédagogique.

« Créativité »

„Les personnes créatives rencontrent toujours des obstacles et, inévitablement, de la résistance" ***R.J. Sternberg, Yale University***

1. Définitions de la créativité

La définition la plus courte, mais qui est la plus riche d'implications est: "La nouvelle combinaison d'informations" (Holm-Hadulla 2011). La créativité au sens large est basée sur la capacité de combler les fossés entre des données qui n'ont pas de sens ou qui ont été reliées de façon purement logique par la mise en place de système plus intuitif, comme les associations libres, avec des techniques ou des jeux connus pour élaborer des théories (imagination). Le jeu - également perçu comme une activité cérébrale- est un élément essentiel à la créativité.

En règle générale les pensées venant de l'hémisphère droit du cerveau ont une signification particulière car leurs concepts sont moins isolés, leurs causes sont moins logiques, mais en contrepartie elles sont plus difficile á verbalisées, plus associatives et holistiques. Cependant les deux hémisphères du cerveau prennent part à ce processus. Etant donné que la pensée

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

créative est en grande partie inconsciente, les idées créatives (comme l'inspiration etc...) seront souvent perçues comme une source d'inspiration provenant d'une intelligence personnelle supérieure ou d'une entité, voire d'un être mystique.

La créativité est pour Joy Paul Guilford (1968) et ses collègues: toute nouvelle méthode efficace, qui n'a pas encore été pensée ou qui a été pensée par peu de personnes pour résoudre un problème, en particulier par l'implication de facteurs tels que la sensibilité au problème, le flux d'idée, la flexibilité et l'originalité.

Par conséquent la créativité serait la solution adéquate (flexibilité) á un problème inhabituel, par des moyens qui n'ont jusqu'ici pas été utilisés (originalité) et par l'élaboration de nouvelles solution possibles (flux d'idée) qui était impensable pour les individus avant de parvenir á cette solution.(la sensibilité au problème)

Dans la définition de la créativité certains facteurs jouent un rôle décisif:

- Les capacités individuelles de chaque personne
- les possibilités de la créativité et de son développement dans un contexte social et leurs commentaires éventuels
- les différences entre les différents types de société et de la formulation de leur évaluation en détail de la créativité.

«La créativité au quotidien" peut être éveillée ou apprise (Kniess 2006). En plus des profils de talents Holm Hadulla (2010) a décrit, l'intérêt intrinsèque, la curiosité et l'auto-appréciation comme facteurs de motivation importants. La créativité au sens propre met en avance ces structures: l'intuition et la capacité de résistance.

1.1 Floating

Le processus créatif rencontre souvent un état particulier de conscience - la transe - qui est considéré comme un *floating* (qui coule) et est généralement associée à une perte transitoire de la notion du temps. Cette condition est à la fois concentrée et dissociative. Le processus de pensée créative peut également se produire pendant le sommeil.
La production créatrice sensitive est particulièrement développée à un jeune âge et est peu à peu remplacée par les connaissances, et plus tard par une production logique. Avec de l'exercice elle peut cependant être conservée jusque dans un âge plus avancé. D'un autre côté, cette capacité peut être également superposé au travers d'une éducation et d'une formation orientée vers des connaissances que l'ont peut verbaliser.

2. La créativité et le constructivisme (Voß 2002)

Beaucoup de systèmes scolaires sont accusés de mettre trop l'accent sur l'acquisition de connaissances et de nouveaux concepts, pour beaucoup ils contribuent à l'atrophie précoce de la créativité. C'est pour cela que les théories de l'apprentissage du constructivisme combinent l'acquisition de connaissances classique avec des méthodes pédagogiques libres, de sorte que l'apprenant connaît son environnement comme un domaine d'obstacles qu'il peut surmonter avec l'aide de solutions créatives. Le processus de pensée créative peut être favorisé et accéléré par des techniques de créativité spécifiques (Hesse/Schrader 2011).

3. Le test de créativité

De la multitude de test de créativité ne seront effectués dans l'actuel projet que des tests de mesures générales, dans lesquelles les énoncés laissent peu de possibilités de réponse "juste" ou de réponse "fausse, mais qui permettent dans un laps de temps suffisamment long de mettre le plus possible de bonnes idées sur le papier. Plus il y a d'idées, de concepts ou d'énoncé qui ont été développés et révisés, meilleur en sera le résultat. Avec les mesures de créativité et en particulier les tests de créativité de ce type seront déterminés pour des raisons de temps, en plus de la créativité, le taux d'incidence, la mémoire et la capacité systémique de la structuration des tâches (vgl.Hesse/Schrader 2011).

L'évaluation des tests de créativité est généralement exprimée en termes quantitatifs au travers de l'addition des points de solutions créatives, mais c'est à l'équipe d'évaluation, qui détermine de droit ce qui considéré comme une solution créative. Cette forme de mise en place des tâches est très variable et des "pré- ou d'un post - test" peuvent être mis en place.

En outre, ces tests sont également utilisés pour augmenter le comportement créatif des sujets, cela dépendra de l'investissement de chacun et du secteur du travail, du type de créativité qui doit être développé, exercé et fixé chez les sujets.

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Bibliographie :

- Csikszentmihalyi, Mihaly (1997): *Kreativität.* Klett-Cotta, Stuttgart,(Originalfassung: *Creativity.* Harper Collins, New York 1996)
- Gardner,Howard (1996): *Frames of Mind, The theory of multiple intelligences*. New York
- Gardner, Howard (1999): *Kreative Intelligenz. Was wir mit Mozart, Freud, Woolf und Gandhi gemeinsam haben.* Campus-Verlag, Frankfurt (Originalfassung: *Extraordinary Minds. Portraits of Four Exceptional Individuals and an Examination of Our Own Extraordinariness.* Basic Books, New York 1997)
- Goleman, Daniel/Kaufman, Paul/ Ray, Michael(1997): *Kreativität entdecken.* Hanser, München, (Originalfassung: *The Creative Spirit.* Dutton, New York 1992)
- Guilford, Joy Paul (1968): Intelligence, Creativity and Their Educational Implications, Edits Pub
- Hesse, J./Schrader, H.C. (2011): Testtraining, 2000plus. Einstellungs-und Eignungstests erfolgreich bestehen.Stark-Verlag, Hallbergmoos.
- Holm-Hadulla,Rainer, M. (2010): *Kreativität. Konzept und Lebensstil.* 3. Aufl. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Holm-Hadulla,R.M. (2011): *Kreativität zwischen Schöpfung und Zerstörung.* 1. Aufl. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen.
- Knieß,Michael (2006): *Kreativitätstechniken. Methoden und Übungen.* dtv, München.
- Meyer, Jens-Uwe (2010): *Kreativ trotz Krawatte. Vom Manager zum Katalysator - Wie Sie eine Innovationskultur aufbauen.* BusinessVillage.
- Ripke, Gustav (2005): *Kreativität und Diagnostik.* Lit, Münster.
- Schlicksupp, Helmut (1999): *Innovation, Kreativität & Ideenfindung.* 5. Auflage. Vogel, Würzburg
- Voß, Reinhard (2002): Unterricht aus konstruktivistischer Sicht. Die Welten in den Köpfen der Kinder. Neuwied;Luchterhand.

Introduction questionnaire

Ce test est principalement orienté vers l'étude de la réactivité permettant de résoudre les problèmes proposés.

Laissez libre cours à votre réflexion tout en gardant à l'esprit que vos réponses doivent être réalistes : Mots, caractéristiques, etc.

Les temps alloués à chaque question sont indiqués : Le test ne doit pas durer plus de 40 minutes.

Répondez aux questions l'une après l'autre. Si vous terminez une question avant le terme du temps alloué, vous pouvez passer à la question suivante.

N'oubliez pas qu'il s'agit d'étudier votre créativité personnelle : Il ne s'agit donc pas d'un travail d'équipe. Vous travaillez seul.

Au terme du test, veuillez remettre vos résultats au responsable.

Merci beaucoup pour votre participation. Rappelez-vous d'une chose : Vous pouvez stimuler votre créativité !

Tests & Personnes :

Commentaires :
Veuillez commencer par indiquer un chiffre que vous êtes seul à connaître et qui ne peut être attribué qu'à vous (ex. date de naissance de votre mère… (Participants ou professeurs : qui note ce code ? → Le professeur).

Code: ______________________

Exercice 1:

Question :
Veuillez indiquer le plus de substantifs possible commençant et se terminant par les lettres ci-dessous !

➔ **Délai : 3 min max.**

Commentaires : Aucun commentaire particulier sur cet exercice car l'énoncé est suffisamment clair.

	Première lettre	Substantif	Dernière lettre
Exemple	H	HASE	E
1.	G		N
2.	B		E
3.	M		N
4.	A		N
5.	S		T
6.	E		L
7.	K		R
8.	T		E
9.	P		T

Nombre de solutions (max. 9) _______





Exercice 2:

<u>Question :</u>

Veuillez indiquer différentes caractéristiques que <u>doivent posséder</u> selon vous un bon vendeur automobile et un bon policier.

Veuillez indiquer également les caractéristiques que <u>ne doit pas posséder</u> un bon professeur.

➔ **Délai : 3 min max.**

2.1 Vendeur automobile

2.2 Policier

2.3 Professeur

Nombre de solutions (max. 9) _______

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Exercice 3:

Question : **Trouvez des explications : Pourquoi cela ?**

➔ **Délai : 3 minmax.**

Commentaire : Dans cet exercice, l'objectif est de trouver et de formuler des explications judicieuses.

Exemple : « Madame Müller fait très attention à son apparence extérieure » Explications possibles : * Elle essaie de paraître sympathique * Elle veut absolument être attirante * Elle est coquette

3.1	**« De nombreuses personnes sont passionnées de courses automobiles »**
A.	
B.	
C.	

3.2	**« Les hommes adultes aiment jouer au petit train électrique »**
A.	
B.	
C.	

3.3	**« De nombreuses personnes s'alimentent mal »**
A.	
B.	
C.	

Nombre de solutions (max. 9) _______

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.





Exercice 4 :

Question :
Veuillez imaginer 2 logos du *Magasin de Sacs de Monsieur Fritz* !

➔ **Délai : 4 min max.**

Commentaire : Veuillez imaginer les logos des entreprises décrites ci-dessous dont le nom est indiqué en italique. Vous devez pour cela utiliser le nom de l'entreprise. Le logo doit en outre indiquer quels produits et / ou prestations sont proposés par l'entreprise.

Exemple : Imaginez 2 logos du *Magasin de Sacs de Monsieur Fritz* !

Taschenfritz	Fritzetasche

4.1. Imaginez 3 logos pour *Trudes Autozubehör (accessoires automobiles Trudes) !*

4.2. Imaginez 3 logos pour *Harrys Fischrestaurant (Restaurant de poissons Harrys) !*

4.3. Imaginez 3 logos pour *Ralfs Computershop (boutique informatique Ralfs)!*


Nombre de solutions (max. 9) _______













Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

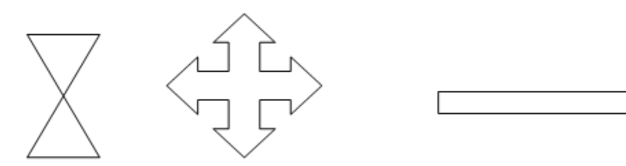
Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

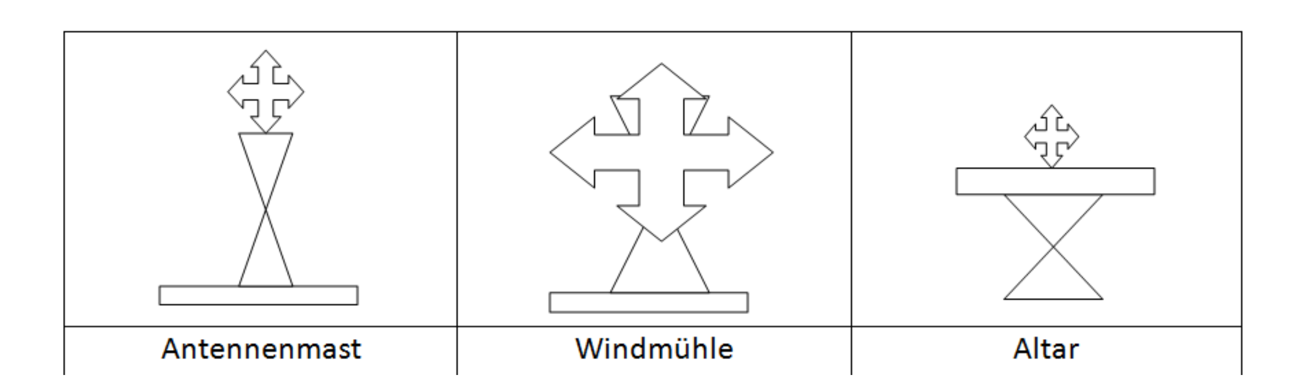
Exercice 5:

Question :
A partir des images ci-dessous, imaginez autant d'images que possible et donnez-leur un nom ! Utilisez chaque symbole. Les rotations sont autorisées !

➔ **Délai : 5 min max.**

Commentaire : Etudiez l'exemple ci-dessous. Associez les symboles présentés et donnez un nom à vos symboles.





Les exercices se trouvent en page suivante →

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

5.1.

Symbole			
Nom			

5.2

Symbole			
Nom			

5.3

Symbole			
Nom			

Nombre de solutions (max. 9) _______

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Exercice 6:

Question :
Imaginez autant de phrases différentes que possible à partir des mots indiqués. Tous les mots doivent être contenus dans chaque phrase.

➔ **Délai : 5 min max.**

Commentaire : Utilisez les trois mots et imaginez des phrases réalistes.

Exemple : chien – os - jardin

Le chien aime les os et jouer dans le jardin.
Le chien cache les os dans le jardin.
Le chien a trouvé un os dans le jardin.

6.1. Ordinateur – Entreprise – Femme de ménage
A.
B.
C.

6.2. Avion – Hôtesse de l'air– Lieu de travail
A.
B.
C.

6.3. Chef – Mission – Lieux de travail
A.
B.
C.

Nombre de solutions (max. 9) _______

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

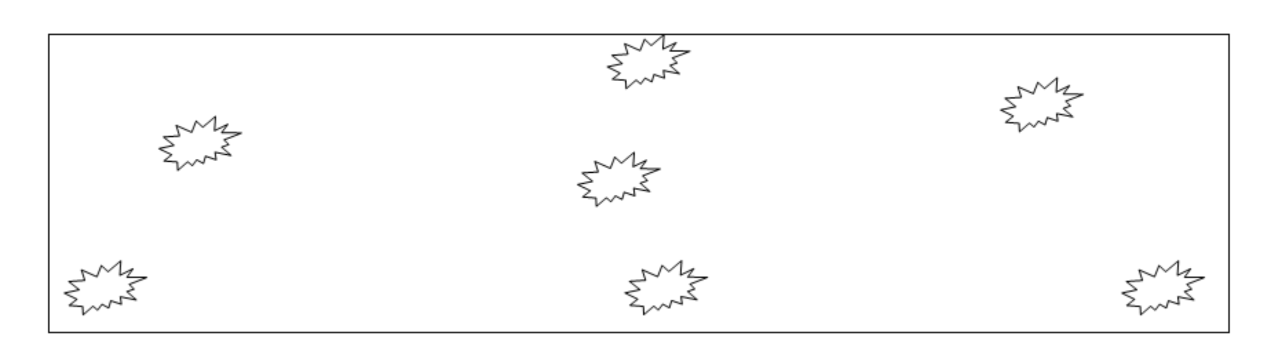




Exercice 7 :

Question :
Fractionnez en sept parties ce tapis contenant 7 étoiles à l'aide de trois lignes droites de manière à ce que chaque partie contienne une étoile.

➔ **Délai : 3 min max.**



Solution (3) _______

Résultats :

Total des solutions (max. 57) ____________

Commentaire : Veuillez attribuer un point pour chaque solution plausible.

Présentation des performances et des capacités selon l'âge :

Alter	Très créatif	Créatif	Sur la voie de la créativité
Jusqu'à 16 ans	57 - 42ans	41 - 26ans	< 25ans
Plus de 17 ans	57 - 47ans	46 - 35ans	< 35ans

Contact France :

- Nom: Pierre Magnard
- Organisation: Lycée des Métiers le Dolmen
- Mail: pierre.magnard@ac-poitiers.fr

Pour d'autres informations concernant le projet Comenius Regio „ENBRI – Entrepreneurial Bridges" veuillez visiter www.stvg.com/enbri.













Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.